Le catalogue du Tatou

"Les meilleures sélections"

CATALOGUE DU TATOU / Infogrames / 79, rue Hippolyte Khan, 69100 Villeurbanne / Décembre 1987
Photocomposition Sepco and Co. Lyon 78 72 00 06 / Photogravure l'Art Publicitaire Lyon 78 60 18 25 / Imprimerie Berger Levrault Nancy 83 35 61 44

ÉDITORIAL

Chers amis,

Tout d'abord, nos meilleurs vœux pour cette fin d'année 1987 !

Afin de fêter l'événement avec vous, nous vous présentons notre nouveau catalogue, plein de nouveautés, de soleil et d'aventure.

Nous vous invitons à passer à l'action avec BOB MORANE, à rire avec "LES RIPOUX", à frissonner sur terre avec "BIVOUAC", sur mer avec "LES DIEUX DE LA MER" et dans l'espace avec "CAPITAINE BLOOD"... De quoi passer agréablement les fêtes de fin d'année au clavier de votre ordinateur !

Tous ces logiciels ont été conçus avec soin par les meilleures équipes de développement françaises en s'attachant particulièrement au rendu graphique et surtout à l'interface utilisateur qui en font des jeux de qualité, faciles à aborder et très originaux.

Alors, profitez-en vite, vous et vos amis !

Joyeux Noël à tous !

Agnès MOREL
Directrice de la Promotion

SOMMAIRE

SIMULATION SPORTIVE

LES DIEUX DE LA MER Infogrames p. 2-3
BIVOUAC / Infogrames p. 4-5

BANDE DESSINÉE

IZNOGOUD / Infogrames p. 6-7
LES PASSAGERS DU VENT 1 et 2 Infogrames p. 8-9

FILM

LES RIPOUX / Cobrasoft p. 10-11

ACTION

BOB MORANE / Infogrames p. 12-13
- Bob Morane Jungle
- Bob Morane Science-Fiction
- Bob Morane Chevalerie

AVENTURE

CAPITAINE BLOOD Ere informatique p.14-15
CRASH GARETT Ere informatique p. 16-17
CRAFTON & XUNK 2 Ere informatique p. 18-19

IBM & COMPATIBLES

Marche à l'ombre, Macadam Bumper, SRAM, SRAM 2, Prohibition, Phalsberg, Histoire d'Or p. 19

AMSTRAD

Despotik Design, Xor, Oxphar, Clash, QIN, L'Affaire Vera Cruz, Stryfe, La Formule p. 19

ATARI ST

Altaïr, Phœnix, Prohibition, TNT, Bubble Ghost, Marche à l'ombre, Trauma, Macadam Bumper p. 20

THOMSON

Les Dieux de la glisse, L'Héritage II, Oxphar, Marche à l'ombre p. 21

AUTRES

CARRAZ ÉDITIONS Un regard sur l'éducatif p. 22
SUPER SOLDERIE ! p. 23

Les Dieux de la Mer

« COMME PATRICE MARTIN, ENTREZ DANS LA COMPÉTITION. »

Depuis l'âge de 12 ans, Patrice Martin bouleverse les foules : les jeunes de la France entière le considèrent comme l'un des leurs. Aujourd'hui, c'est toujours le garçon génial qui a réussi à se hisser toujours plus haut.

Lorsqu'il est contacté par INFOGRAMES pour la sortie du logiciel « LES DIEUX DE LA MER », Patrice Martin est emballé ! La réalisation et les dessins en font une très bonne simulation sportive et Patrice accepte de parrainer le logiciel. Son avis personnel : « Tout ce que je peux vous donner comme conseil est de le tester ».

LE LOGICIEL

Vous êtes le représentant de la France aux compétitions de ski nautique.

Votre but : conquérir 3 médailles d'or.

LES ÉPREUVES

- **Le saut :** à partir d'un tremplin, vous devez sauter le plus loin possible. Le logiciel permet de voir le joueur de profil pendant le saut. Le score dépend de la distance sautée (en fonction de l'impulsion du départ, de la trajectoire, du rétablissement sur l'eau...).

Trois essais sont possibles.

- **Le slalom :** vous voici maintenant derrière le bateau pour affronter cette épreuve de précision et de rapidité puisque vous devez contourner des bouées qui arrivent sur vous très rapidement. Il s'agit de passer 6 bouées avec une corde qui raccourcit à chaque passage. Le record est de 4 bouées à 10,25 m. Pouvez-vous faire mieux ?

- **Les figures :** du bateau, l'entraîneur voit son jeune poulain enchaîner des figures diverses comme le saut périlleux, arrière... Plus d'une centaine d'enchaînements sont possibles.

Logiciel de simulation sportive, LES DIEUX DE LA MER a la rigueur des meilleurs juges sportifs. Serez-vous aussi bon sur la mer que sur la neige ?

MACHINE	SUPPORT	RÉFÉRENCE	PRIX PUBLIC
THOMSON MO6	cassette	IN0354	145,00
TO8, TO9, TO9+	disquette	IN0365	198,00
AMSTRAD	cassette	IN1332	123,00
AMSTRAD	disquette	IN1333	198,00
ATARI ST	disquette	IN1721	198,00

INFO-JEUX
36 15 CHOK

© Patrice Martin, Champion du Monde de Ski Nautique.

" Toi aussi, deviens Champion du Monde de ski nautique avec les Dieux de la Mer."

Invincible depuis l'âge de 12 ans, Patrice Martin, le Prince de la Mer, te lance aujourd'hui ce défi :

THOMSON, AMSTRAD, ATARI.

Grâce aux Dieux de la Mer, attaque Patrice Martin sur son propre terrain, sans bateau et sans te mouiller.
Découvre l'ambiance survoltée des compétitions de ski nautique : le bruit des vagues et le ronronnement du bateau, les encouragements des admiratrices, mais aussi le risque de chûte présent à tout instant.
Figure, Slalom, Saut et Combiné font des Dieux de la Mer une simulation sportive extraordinairement réaliste, aux graphismes exceptionnels, qui donne envie de prolonger ses vacances.
A toi de jouer ! Patrice Martin

79, rue Hippolyte Kahn 69110 VILLEURBANNE

INFOGRAMES

La micro-spectacle

BIVOUAC

La montagne est dangereuse, elle est traître, le temps peut virer d'un seul coup et si les escaladeurs amateurs n'ont pas pris les précautions élémentaires, la catastrophe fond sur eux comme un aigle sur sa proie. INFOGRAMES a dédié ce logiciel aux passionnés de la montagne, aux amateurs de courses, aux fanatiques du jeu de simulation réaliste et pour ce faire a demandé le concours d'un des plus grands champions d'escalade, Eric ESCOFFIER, qui a testé ce logiciel en tant que conseiller technique et lui a prêté son image.

À MOI LES GRANDES COURSES EN MONTAGNE...

« C'est avec ce cri que John se rua à l'assaut de la montagne. Il avait calculé les moindres détails, la route qu'il fallait emprunter, les affaires à emporter... Mais il n'avait pas prévu la neige et le brouillard...

« Au bout du troisième jour, John était complètement perdu. Il n'avait plus de réserves alimentaires, il avait froid, il avait oublié, chose impardonnable, des pitons, il s'était écorché les mains, il était épuisé moralement et physiquement. Il avait dégringolé la face qu'il avait eu tant de mal à escalader en moins de 30 secondes. Une chute qu'il aurait pu éviter s'il s'était assuré correctement.

« Au matin du quatrième jour, complètement anéanti, il ressassait ses erreurs et se demandait si cette imprévoyance n'allait pas lui coûter la vie. Non, ce n'était pas possible, ce serait vraiment trop bête. Le mauvais temps persistait, il se mit à attendre les secours tout d'abord impatiemment puis avec résignation. Au matin du cinquième jour, il entendit l'hélicoptère, il était sauvé... »

LE LOGICIEL

Ce cri : " A moi la montagne... " vous allez le pousser en jouant avec le logiciel BIVOUAC. C'est le départ d'une grande aventure mais attention, elle peut être très dangereuse si toutes les précautions ne sont pas prises.

Le logiciel est organisé en deux parties :

1. **La préparation à la course**

Le joueur choisit lui-même sa course (7 possibilités) en fonction du temps moyen et de la difficulté du parcours, il sélectionne l'heure de son départ, l'époque (été, hiver) et prépare son sac à dos. Il peut prendre le sac à dos type ou le remplir lui-même en sélectionnant les différents outils et objets qui lui semblent nécessaires. Une loupe lui permet d'avoir plus de précision sur les objets emportés (ex. : corde avec indications de longueur, de poids...).

2. **La course elle-même**

Elle aura lieu sur des glaciers, des pentes de neige et sur une paroi rocheuse. Après une marche d'approche, agrémentée par la douce musique du walkman, il s'agit de sauter des crevasses, de sonder la neige, d'éviter les ponts de neige. Le personnage, grimpe, marche, saute, escalade, boit. Si la marche devient trop fatigante, peut-être devrez-vous prendre la décision de poser la tente.

L'escalade glacière : il s'agit d'enchaîner le plus rapidement possible des mouvements en technique points-avant : creuser ses prises, s'assurer au marteau-piolet.

L'escalade rocheuse : c'est la partie la plus angoissante : il faut contrôler chacun des membres de l'alpiniste qui doit tour à tour les déplacer afin d'obtenir le meilleur équilibre possible.

Dans ce jeu, tout rentre en compte : la faim, la soif, la fatigue, le temps... comme dans le réel.

BIVOUAC est un superbe logiciel de simulation sportive par ses graphismes et sa réalisation technique qui dès le premier instant vous transporte avec réalisme dans une course de montagne.

Attention, seuls les amateurs d'aventure tous risques sont habilités à jouer à ce logiciel. Il faut avoir de la ressource, de la force, de l'endurance et bien préparer son coup. Le grand frisson est garanti.

MACHINE	SUPPORT	RÉFÉRENCE	PRIX PUBLIC
THOMSON			
MO6	cassette	IN0043	145,00
TO8, TO9, TO9+	disquette	IN0054	198,00
AMSTRAD	cassette	IN1309	123,00
AMSTRAD	disquette	IN1308	198,00
ATARI ST	disquette	IN1710	198,00

Sortie sur IBM PC & COMPATIBLES prévue.

X. MURILLO

Eric ESCOFFIER en Pointes-avant dans le couloir Couturier de l'Aiguille Verte.

Bivouac : j'y arriverai !

A plus de 4000, le manque d'oxygène donne une impression permanente d'asphyxie et le coeur humain bat à 120 pulsations/minute. Seule la volonté permet encore d'avancer.

Lorsqu'Eric ESCOFFIER s'est tourné vers moi et m'a dit d'ouvrir la voie, j'ai compris soudain qu'il me faisait entièrement confiance. Les nombreux mois d'entraînement durant lesquels Eric m'avait transmis tout son savoir faire allaient me permettre enfin d'assurer ce redoutable honneur. Quelle fierté !

Avec Bivouac, dans toutes les conditions météorologiques, partez sac au dos, à la découverte des neiges éternelles. Sur des glaciers, des rochers, des parois et dans des crevasses, utilisez les meilleures techniques d'escalade et maitrisez la montagne et ses dangers pour atteindre le sommet.

Disponible sur :
ATARI
AMSTRAD
THOMSON

Eric ESCOFFIER a su faire partager son amour de la montagne et ses dix ans de technique alpine, qui font de lui un des meilleurs grimpeurs au monde, pour réaliser la première simulation d'alpinisme d'une réalité surprenante !

On se retrouve en bas et on en refait une autre !

INFOGRAMES

LA MICRO-SPECTACLE

IZNOGOUD

Le premier logiciel où l'humour est roi.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

...A Bagdad la magnifique, un grand Vizir (1,50 m en babouches) qui s'appellait IZNOGOUD. Il était très méchant et ne poursuivait qu'un seul but :

JE VEUX ÊTRE CALIFE À LA PLACE DU CALIFE.

Cet ignoble grand Vizir borné avait un fidèle homme de main nommé DILATLARATH. Celui-ci, malgré son nom, ne rigolait pas souvent.

Tous les moyens étaient bons au grand Vizir pour tenter de ravir le trône au calife, le bon HAROUN EL POUSSAH.

Ce dernier, malgré les tentatives maladroites de son grand Vizir qu'il considérait, à tort, comme son fidèle serviteur et son cher ami, coulait des jours heureux et somnolents dans la douce quiétude de son palais.

Or donc, à Bagdad... le grand Vizir une fois de plus rêve de ravir le trône et médite sur les moyens possibles.

« J'ai fait à peu près toutes les expériences et à chaque fois, c'est moi qui ait trinqué. Mais qu'ai-je donc fait au Kalifram ?

« Vraiment, il n'y a plus de justice pour les pauvres Vizirs. Mais je ne renonce pas pour autant, j'ai dans ma manche une autre carte à jouer et là, nous verrons ce que nous verrons. L'informatique, voilà la solution ! D'un coup d'ERASE, je vais l'effacer du monde graphique et je serai le seul à régner sur Bagdad. Fini le calife Haroun el Poussah, avalé, perdu dans les octets et les bits, et le temps qu'il retrouve son chemin... je serai finalement calife à la place du calife !!!

« Mais vous allez devoir m'aider, oui, vous là, je vous vois. De toute façon vous n'avez pas le choix : c'est ça ou le pal ! Bon, maintenant que le problème de votre participation est réglé, on ne perd pas de temps.

« J'appelle mon fidèle serviteur et en avant ! Finalement, grâce à vous, je serais peut-être calife à la place du calife. Mais attention, pas de fausses manœuvres, ou il vous en coûtera !

LE LOGICIEL

Logiciel où l'humour est roi, IZNOGOUD vous transporte au pays de la magie, à Bagdad. Le jeu est inspiré de quatre bandes dessinées différentes : LE COMPLICE D'IZNOGOUD, IZNOGOUD ET LES FEMMES, L'ANNIVERSAIRE D'IZNOGOUD, JE VEUX ÊTRE CALIFE À LA PLACE DU CALIFE. Vous rencontrerez 34 personnages (chacun ayant des expressions différentes selon l'action que vous choisissez : offrir un cadeau, amadouer, menacer ou se mettre en colère), 20 salles à visiter, 13 flashs surprises et plus de 120 sprites et symétries. Le logiciel est entièrement graphique, il n'y a pas de texte à taper à l'écran, vous ne donnez que des directions à la manette et des bruitages ponctuent vos actions.

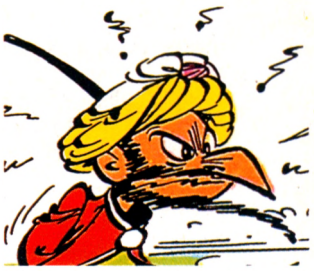
IZNOGOUD c'est un scénario délirant, des graphismes superbes et hilarants, une intrigue haute en couleur (la recherche du pouvoir à tout prix), bref tous les ingrédients sont réunis pour en faire le logiciel ARCADE + de l'année.

J'allais oublier de vous dire une nouvelle fort agréable : le logiciel est vendu avec une BD d'IZNOGOUD. De quoi faire craquer non ? Alors n'hésitez plus, le rire vous attend à deux pas de chez vous, ne le manquez pas !!!

MACHINE	SUPPORT	RÉFÉRENCE	PRIX PUBLIC
THOMSON			
MO6	cassette	IN2110	198,00
TO8, TO9, TO9+	disquette	IN2121	259,00
AMSTRAD	cassette	IN2132	198,00
AMSTRAD	disquette	IN2143	259,00
ATARI ST	disquette	IN2165	259,00
PC & COMP	disquette	IN2154	298,00

IZNOGOUD

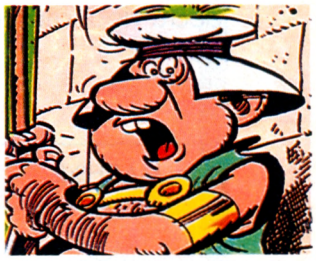
DE GOSCINNY ET TABARY



IZNOGOUD, Grand Vizir (1m50 en babouches), être méchant, hypocrite et vicieux, ne rêve que d'une chose: devenir Calife à la place du Calife.

DILAT-LARATH : le fidèle homme de confiance d'Iznogoud est chargé de prendre les mauvais coups à la place de son patron. Très fidèle en théorie, il essaye toujours de se défiler à la moindre opportunité.

HAROUN EL POUSSAH, Calife de Bagdad la Magnifique est un homme bon et généreux. Il coule des jours heureux et somnolents dans la douce quiétude de son palais. Considère à tort Iznogoud comme son plus fidèle serviteur et son cher ami.



Autour de Bagdad la Magnifique gravitent des dizaines d'autres personnages rocambolesques et surprenants (fées, mages et autres enchanteurs), que les gardes, chargés de la surveillance du palais, laissent entrer avec l'efficacité qui les caractèrise.

GRACE A VOUS, IZNOGOUD PEUT ENFIN DEVENIR CALIFE A LA PLACE DU CALIFE

Délirant : le premier logiciel d'humour et de magie.

THOMSON, AMSTRAD, ATARI, IBM PC et Compatibles

INFOGRAMES – 79 rue Hippolyte Kahn – 69100 VILLEURBANNE

Tome 1 **LES PASSAGERS DU VENT** Tome 2

Tilt d'Or 1987 pour les meilleurs graphismes

IL Y A DES SAGAS QUI NE SE RACONTENT PAS, ELLES SE VIVENT !

François Bourgeon est un des maîtres de la bande dessinée moderne. **LES PASSAGERS DU VENT 1**, son chef-d'œuvre, a obtenu la plus prestigieuse des récompenses de la bande dessinée : le GRAND PRIX DU SALON D'ANGOULÊME. La critique en a salué la perfection du scénario, la précision du trait qui s'allient pour captiver le lecteur et donner une nouvelle dimension à la bande dessinée. François Bourgeon n'a accepté de voir décliner son œuvre en logiciel qu'à condition que soit respecté scrupuleusement l'esprit à la lettre de l'histoire originale. Les auteurs du logiciel ont travaillé avec la même rigueur et la même exigence que ce Breton, magicien du dessin et goéland de l'imaginaire.

L'action, le risque, l'humour constituent les ingrédients principaux de ce logiciel d'aventure haletante et passionnante. Vous y incarnerez tour à tour : Isa, la belle aventurière, Hoël, le marin breton fugitif, un esclave noir philosophe et plus de 15 autres personnages.

Le logiciel vous transporte au VIIIe siècle et vous rend maître du destin des héros : vous les dirigez tour à tour pour que chacun atteigne son objectif. Durant leur voyage, des ports bretons aux rivages africains, LES PASSAGERS DU VENT rencontrent différentes cultures et affrontent mille dangers.

Des centaines de directions, lieux et événements sont à découvrir... Avec les PASSAGERS DU VENT, vous abordez un monde fantastique dont vous êtes le maître et le héros.

Un graphisme d'exception pour un logiciel qui respecte rigoureusement l'œuvre de François Bourgeon.

PASSAGERS DU VENT 1

MACHINE	SUPPORT	RÉFÉRENCE	PRIX PUBLIC
THOMSON			
MO6	cassette	IN0554	298,00
TO7/70, TO8	cassette	IN0565	298,00
TO8, TO9, TO9+	disquette	IN0576	298,00
AMSTRAD			
464/664	cassette	IN1398	298,00
6128	disquette	IN1409	298,00
ATARI ST	disquette	IN1732	298,00
IBM			
CGA	disquette	IN1221	298,00
EGA	disquette	IN1232	298,00
1512	disquette	IN1243	298,00
MSX2	disquette	IN1998	298,00
C 64	disquette	IN1932	298,00

Nous retrouvons avec les **PASSAGERS DU VENT 2** les personnages qui sont mis en scène avec les PASSAGERS DU VENT 1.

Après de multiples aventures en France et en Angleterre et une rude traversée à bord d'un négrier, le petit groupe (amputé de Saint-Quentin qui est resté en France pour poursuivre ses recherches sur l'identité d'Isa) arrive enfin en Afrique. Malheureusement, le sort s'acharne sur eux : Hoël tombe malade (victime d'un sort vaudou), et les deux jeunes femmes sont en butte aux assiduités pour le moins insistantes de Viaroux et Montaguère. Décidée à sauver Hoël à tout prix, Isa part pour le royaume du Dahome où siège le roi Kpengala. Arrivera-t-elle à ses fins ? A vous de décider en vivant la nouvelle aventure des PASSAGERS DU VENT 2 : L'HEURE DU SERPENT.

LE LOGICIEL

Le programme transforme le joueur en maître du destin des héros et il les dirige tous pour que chacun atteigne son objectif. Tour à tour, Isa, Boisbœuf, Mary, Viaroux, Aliosis... ou tout autre acteur de l'histoire, le joueur choisit puis décide pour eux et oriente leur vie. Il joue plus de 15 personnages différents à la fois et découvre des centaines de directions, de lieux et d'événements.

L'utilisateur contrôle l'ensemble des manipulations simples du clavier (ou manettes) et profite ainsi sans astreinte du plaisir du jeu et d'un graphisme d'exception.

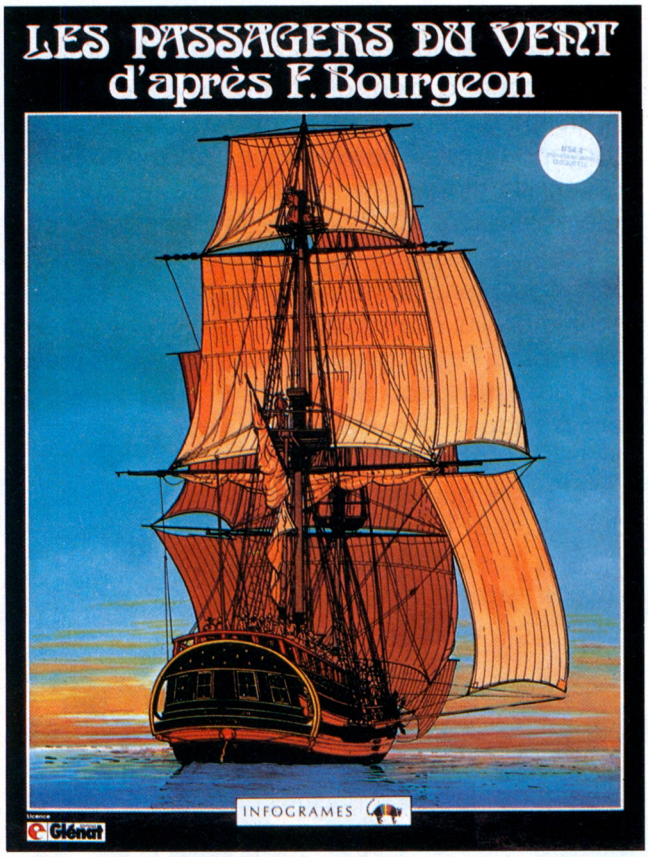
De nombreuses options donnent à ce jeu une souplesse d'action extraordinaire :

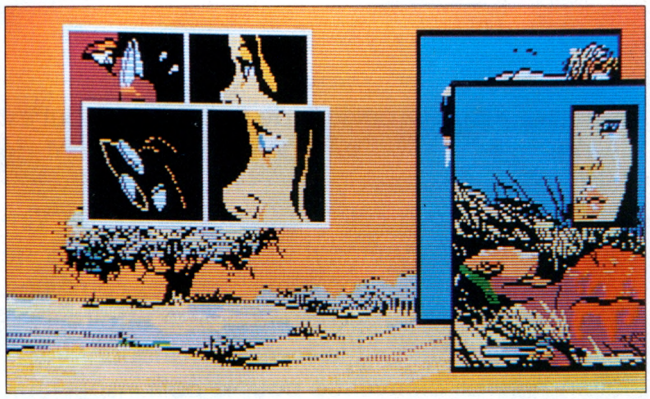
- sauvegarde d'une situation afin de ne pas recommencer le jeu du début après une erreur ;
- résultat ultime : le "le flash-back" de toutes les actions réalisées sans cet épisode. Ainsi, après avoir joué la BD sur micro, vous la recréerez vous-même dans une autre dimension.

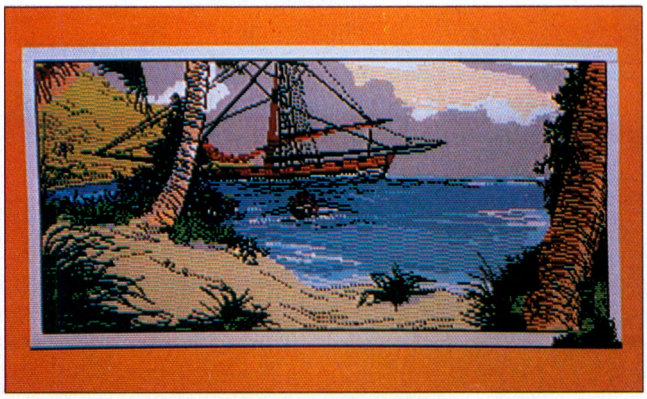
AVEC LES PASSAGERS DU VENT, L'AVENTURE REÇOIT LE SOUFFLE DU GRAND LARGE...

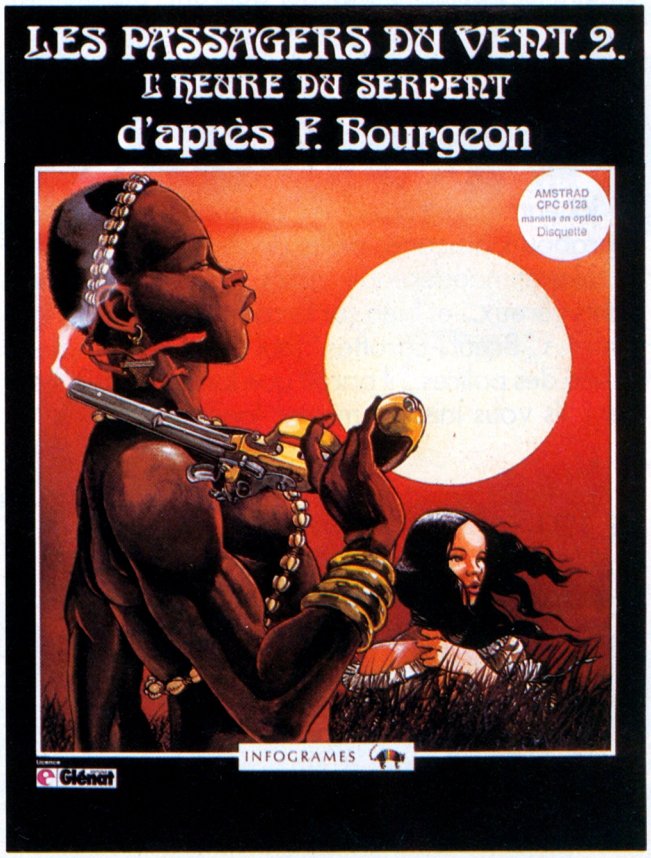
PASSAGERS DU VENT 2

MACHINE	SUPPORT	RÉFÉRENCE	PRIX PUBLIC
THOMSON			
MO6	cassette	IN0587	298,00
TO8, TO9, TO9+	disquette	IN0598	298,00
AMSTRAD	cassette	IN1421	298,00
	disquette	IN1432	298,00
ATARI ST	disquette	IN1743	298,00
PC & COMPATIBLES	disquette	IN1254	298,00


LES PASSAGERS DU VENT
d'après F. Bourgeon
INFOGRAMES
Glénat






LES PASSAGERS DU VENT.2.
L'HEURE DU SERPENT
d'après F. Bourgeon
AMSTRAD
CPC 6128
manette en option
Disquette
INFOGRAMES
Glénat

LES RIPOUX

COBRASOFT crée l'événement de la rentrée 87 avec la sortie de son logiciel " LES RIPOUX " adapté du film de Claude ZIDI.

" LES RIPOUX " a eu un succès phénoménal : il a été vu par 7 millions de spectateurs, a obtenu 2 Césars et reste l'une des meilleures locations en vidéo-club !

A la fois jeu d'aventure, d'arcade et enquête, c'est un cocktail explosif qui plaira à toutes les catégories d'amateurs de jeux.

LE BUT DU JEU

Le joueur est un inspecteur de police et son but est de réunir la somme suffisante lui permettant de s'offrir "Le rendez-vous des Trotteurs", un bar PMU bien placé à côté de l'hippodrome de Vincennes. Malheureusement sa paie d'inspecteur ne suffit pas et il lui faut compléter par des combines. Parallèlement la réussite d'une grosse affaire, l'arrestation de Camoun, le fameux trafiquant international, serait bienvenue pour le petit inspecteur.

La difficulté consiste à mener de front l'activité officielle et ses propres " affaires ".

LES PERSONNAGES

Le joueur va retrouver les personnages du film : marabouts africains, petits dealers, gros bonnets, putains et maquerequx, indics, receleurs, commerçants véreux... et bien sûr le commissaire et les inévitables " Bœufs-carottes " (qui est le surnom de la police des polices... il paraît que lorsqu'ils vous tiennent, ils vous laissent mijoter longtemps...).

LE JEU

Le terrain de jeu, c'est le quartier du film : " Barbès-Pigalle " qui a été entièrement mémorisé, rue par rue, jusqu'à la plus petite impasse. Il apparaît dans un " panneau Decaux " et scrolle selon les mouvements du joueur (déplacements, poursuite...). Pour agir, le joueur dispose d'une batterie d'actions possibles accessibles depuis le clavier ou des menus déroulants.

Chaque matin, le joueur prend les ordres à la Vigie Fleury (le commissariat) puis organise sa journée en se déplaçant à pied, en métro ou avec sa vieille Renault 18 de service. Au hasard de ses rencontres, il organise des petites combines (encaissement de racket, chantage, revente de matériel volé...) et essaie de suivre les ordres de missions de façon à ne pas être trop mal noté par ses chefs. Il est toujours à la merci d'une dénonciation, d'un événement imprévu, d'une bagarre, d'un ordre transmis par radio... Pour compléter son magot, le joueur peut aussi parier au bonneteau et aux courses, qui sont à chaque fois, des jeux d'arcade.

Il faut noter que le joueur est armé. Il peut tirer à tout moment mais gare aux bavures... surtout s'il est sous la surveillance des " Bœufs-Carottes " et n'a pas réussi à les semer...

LES DIALOGUES

Le joueur et les personnages dialoguent dans des bulles à partir d'un choix préprogrammé. Il n'y a rien à rentrer au clavier et c'est très spectaculaire.

De nombreux dessins en pleine page (vue des principaux quartiers) servent de toile de fond. Par-dessus viennent s'afficher des menus déroulants, des médaillons, et des icônes qui servent d'interface utilisateurs. On peut presque se passer du clavier.

Il y avait le film, il y avait le livre, maintenant il y a le logiciel. LES RIPOUX d'après Claude Zidi, un logiciel qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte. Des graphismes exceptionnels, un scénario haletant tous les ingrédients pour que ce logiciel soit l'un des événements de l'année...

MACHINE	SUPPORT	RÉFÉRENCE	PRIX PUBLIC
THOMSON MO6 TO8, TO9, TO9+	cassette	CB0001	145,00
	disquette	CB0010	198,00
AMSTRAD AMSTRAD	cassette	CB0326	123,00
	disquette	CB0337	198,00
ATARI ST	disquette	CB0807	198,00
PC & COMPATIBLES	disquette	CB0281	198,00

COBRA SOFT PRESENTE
L'EVENEMENT LOGICIEL DE LA RENTREE

Retrouvez les personnages et l'ambiance du film de Claude ZIDI (7 millions de spectateurs !) dans la nouvelle super-production COBRA SOFT réalisée par Bertrand BROCARD.
Arrestations, hold-up, paris clandestins, chantages, rackets, poursuites, bagarres et fusillades sont au menu... **Attention aux bavures !**

COBRA SOFT BP 155 71104 CHALON-SUR-SAONE CEDEX

BOB M
Le vrai héros d

Ce fameux héros des temps modernes, né de l'imagination du romancier Henri VERNES, se voit enfin adapté sur micro-informatique. Après avoir connu plus de 50 millions de lecteurs à travers des aventures décrites en roman, bande dessinée et des milliers d'autres par le feuilleton télévisé de l'ORTF et des cassettes à écouter, BOB MORANE se retrouve dans une nouvelle dimension : LE LOGICIEL.

Pour rendre l'extraordinaire richesse du personnage, de ses compagnons, de ses aventures, un logiciel n'aurait pas suffi. Aussi cette collection BOB MORANE est lancée, et, pour débuter cette collection, trois thèmes : la jungle, le Moyen Age et la science-fiction.

Pour fêter le départ de la collection, dans chacun de ces BOB MORANE vous trouverez un logiciel arcade/aventure et un livre de poche de 320 pages (dont 128 en couleurs consacré bien entendu à BOB MORANE mais également à l'aventure dans son ensemble) dans lequel vous trouverez : un roman, une BD, un guide de survie, une aventure dont vous êtes le héros. BOB MORANE c'est le nouveau concept de l'Aventure...

BOB MORANE JUNGLE

A travers l'enfer vert, les labyrinthes, les Indiens, vous dirigez votre héros pour qu'il mène à bien sa mission : sauver le trésor des Chibchas des convoitises criminelles de son terrible ennemi l'OMBRE JAUNE.

Grâce à son couteau, aux pains de dynamite et à son détecteur magnéto-thermique, BOB MORANE est à même d'accomplir cette délicate mission. A la suite de BOB MORANE, entrez de plein fouet dans le monde des aventuriers.

Le livre de LA VALLÉE DES MILLE SOLEILS accompagne le logiciel BOB MORANE JUNGLE.

MACHINE	SUPPORT	RÉFÉRENCE	PRIX PUBLIC
THOMSON			
MO6	cassette	IN2332	259,00
TO8, TO9, TO9+	disquette	IN2343	259,00
AMSTRAD	cassette	IN2310	259,00
AMSTRAD	disquette	IN2321	259,00
ATARI ST	disquette	IN2354	259,00
PC & COMPATIBLES	disquette	IN2365	259,00

CONCOURS BOB MORANE

1er prix : 1 semaine à Epcot Center
2e prix : 1 semaine à Los Angeles
3e prix : 1 semaine à Bahia

Détails du concours auprès de votre revendeur.

Pour vous aider à commencer votre collection achetez 2 Bob Morane, nous vous offrons le 3e.

A l'intérieur des premiers tomes vous trouverez un coupon. Renvoyez-nous 2 coupons et vous recevrez gratuitement le 3e tome qui vous manquait.

BOB MORANE SCIENCE-FICTION

Afin de retrouver son fidèle ami écossais BILL BALLANTINE enlevé par le terrible OMBRE JAUNE et prisonnier dans un immense satellite prison, BOB MORANE se retrouve à travers l'espace sidéral.

Vous l'aiderez à le délivrer en vous méfiant des nombreux robots androïdes de votre ennemi et des faux BILL BALLANTINE, des répliquants qu'à fait construire l'OMBRE JAUNE pour mieux pouvoir vous induire en erreur.

Le livre LE SATELLITE DE L'OMBRE JAUNE accompagne le logiciel BOB MORANE SCIENCE-FICTION.

MACHINE	SUPPORT	RÉFÉRENCE	PRIX PUBLIC
THOMSON			
MO6	cassette	IN2398	259,00
TO8, TO9, TO9+	disquette	IN2409	259,00
AMSTRAD	cassette	IN2376	259,00
AMSTRAD	disquette	IN2387	259,00
ATARI ST	disquette	IN2410	259,00
PC & COMPATIBLES	disquette	IN2421	259,00

BOB MORANE CHEVALERIE

La Patrouille du Temps vous a transféré au XIIIe siècle dans le château du Comté de Savoie, lieu où est détenue la relique suprême, le "SAINT SUAIRE", drap qui a recueilli le corps du Christ à la descente de la Croix. La Patrouille du Temps vous avertit des menées machiavéliques de l'OMBRE JAUNE, votre ennemi mortel, qui œuvre dans l'ombre pour s'emparer de la relique et devenir maître de la Chrétienté. A vous, BOB MORANE en herbe, de l'empêcher de dérober le Saint Suaire.

Le livre LA PRISONNIÈRE DE L'OMBRE JAUNE accompagne le logiciel de BOB MORANE CHEVALERIE.

MACHINE	SUPPORT	RÉFÉRENCE	PRIX PUBLIC
THOMSON			
MO6	cassette	IN2454	259,00
TO8, TO9, TO9+	disquette	IN2465	259,00
AMSTRAD	cassette	IN2432	259,00
AMSTRAD	disquette	IN2443	259,00
ATARI ST	disquette	IN2476	259,00
PC & COMPATIBLES	disquette	IN2487	259,00

LES AVENTURES DE CRASH GARETT
(1er épisode)

1935. CRASH GARETT, ancien as de la Grande Guerre, s'est rangé de l'aventure et gagne tranquillement sa vie grâce à sa compagnie de taxis aériens.

Un beau matin, une ravissante journaliste, Cynthia, l'engage pour lui permettre d'enquêter sur un mystérieux ranch des environs d'Hollywood.

Une fois entrée dans le ranch, elle ne pourra plus en ressortir. Voulant la sauver, CRASH GARETT se trouve, sans le vouloir, aspiré dans le tourbillon de l'histoire.

Avant de réussir à la sauver, il aura découvert un monstrueux complot contre les démocraties, fomenté par les nazis, assisté au renouveau d'une secte égyptienne du XIIe siècle, démantelé un trafic de traite de Blanches.

En outre, d'épreuve en épreuve, CRASH GARETT, développera les pouvoirs mentaux que lui avait conférés le vieux chef indien qui l'a élevé.

Ce premier épisode, comme dans tout bon récit d'aventure, finira sur le début d'autres péripéties qui d'Hollywood mèneront CRASH GARETT, entre autres, vers l'Egypte. Notre héros n'en a pas fini avec le mystère, le danger et l'amour.

Voici un jeu d'aventure où le protagoniste moteur de l'action n'est pas le joueur mais un être fictif à la personnalité aussi riche et approfondie que celle des grands romans d'évasion.

Le jeu se présente sous forme d'une suite de scènes. Sur le décor s'incrustent les portraits des personnages. A la fin de chacune d'entre elles, CRASH GARETT se tourne vers le joueur et lui demande conseil.

Vous n'êtes pas, en effet, exclu de l'action et avec un peu de discernement, comprendrez-vous peut-être le rôle qui vous est attribué.

Pour dialoguer avec GARETT, vous aurez à votre disposition un analyseur de syntaxe exceptionnel, modulable selon les machines.

Ambiance parfaitement recréée du roman noir et émergence d'un style d'écriture fait d'humour et de sensations fortes.

MACHINE	SUPPORT	RÉFÉRENCE	PRIX PUBLIC
ATARI ST	disquette	ER3087	290,00
PC & COMPATIBLES	disquette	ER3098	290,00

Sortie sur Amstrad et Amiga prévue pour le printemps 1988.

L'ARCHE DU CAPTAIN

BLOOD

ILS sont cinq.
ILS sont planqués là, quelque part dans cette purée d'étoiles.
Le numéro un, le deux, le trois, le quatre, et ce bâtard de numéro cinq.
ILS vous attendent....

ATARI ST / AMIGA

SCENARIO
PHILIPPE ULRICH
REALISATION
DIDIER BOUCHON
MUSIQUE
JEAN MICHEL JARRE
TIRÉE DE L'ALBUM ZOOLOOK
Mixage digital: ULRICH
Avec l'aimable autorisation
des DISQUES DREYFUS
Reproduction strictement interdite

PHOTO : PPP/NASA - SPIRAL GALAXY IN HYDRA M 83 - NGC 3621

1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49 + - Télex EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50

L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD

« L'Arche était doucement ballottée par la houle magnétique. Devant lui, sur l'écran tridimensionnel, les poussières d'étoiles de la galaxie BABY 1 scintillaient dans le silence infini. BABY 1, pensait BLOOD, la perle des galaxies, qui abritait la plus prestigieuse des colonies humaines de l'univers. BABY 1, le cristal de l'intelligence, BABY 1 anéantie, déserte désormais. Il ressentit une lassitude indéfinissable. »

Dernier homme de l'univers, le Capitaine BLOOD parcourt depuis des siècles les galaxies à bord de son vaisseau. Le dernier homme... ou ce qu'il en reste.

Exceptées quelques cellules qui le rattachent à l'espèce humaine, BLOOD n'est plus qu'un ensemble de particules synthétiques se confondant peu à peu avec l'Arche.

Pour ne pas s'éteindre, BLOOD doit retrouver les répliquants réalisés avec sa propre chair, et surtout découvrir l'antre de la créature sublime, seule chance de salut et de régénération.

Avant d'y parvenir, BLOOD aura rencontré quantité d'êtres bénéfiques ou maléfiques, résolu des énigmes et engagé des combats terrifiants.

BLOOD possède un scénario très riche mais la qualité exceptionnelle de ce programme vient avant tout du concept sur lequel il repose : son principe de base est de simuler la réalité.

Lorsque BLOOD explore l'univers, parmi les quelques 36 000 planètes qui le peuplent, l'approche des planètes est très réaliste. Dès que le vaisseau intersidéral commence un vol en surface à grande vitesse d'une planète, le tout est en représentation fractale. Il s'agira de trouver le corridor de la Mort et de chercher la base sur laquelle poser l'Arche.

Au cours de sa quête, il rencontrera (ou ne rencontrera pas) des êtres doués d'une intelligence et de connaissances spécifiques à chacun d'entre eux. Ils vivent et meurent suivant les règles de leur univers.

Le joueur peut se contenter d'observer et de voyager à travers les galaxies, à la découverte de nouvelles civilisations.

S'il retourne deux fois sur la même planète, il ne rencontrera pas les mêmes personnes.

Dès que BLOOD entre en contact avec des êtres nouveaux, il dispose d'un fantastique décodeur de son qui lui permet de communiquer. Encore faut-il savoir le manipuler de communiquer. Encore faut-il savoir le manipuler parfaitement ! Chaque interlocuteur a en effet son propre langage, plus ou moins évolué suivant ses connaissances et ses mœurs.

Captaine BLOOD se déplace dans des graphismes exceptionnels et des animations dans l'esprit des effets spéciaux cinématographiques (planètes qui tournent, passage en vitesse-lumière, explosions...).

Afin de mieux s'identifier au personnage de Capitaine BLOOD, le champ de vision du joueur est le même que celui de BLOOD au poste de commande. Lorsque l'on déplace la manette, le bras de BLOOD (plus ou moins décharné selon son degré de dégénérescence) se déplace vers les commandes à actionner.

Attention, n'oubliez pas que BLOOD est un jeu, que son univers est imaginaire... bien que nous soyons persuadés du contraire.

MACHINE	SUPPORT	RÉFÉRENCE	PRIX PUBLIC
ATARI ST	disquette	ER1821	290,00

Sortie prévue sur AMIGA en début d'année 1988.

METAL HURLANT
LOGICIELS
PRESENTE

CRASH GARRETT

ATARI ST
PC 1512
et Compatibles
AMSTRAD CPC
AMIGA

UNE SUPERPRODUCTION DE PATRICK DUBLANCHET ET ARBEIT VON SPACEKRAFT

Nous sommes en 1938, et la répugnante puissance nazie jette son ombre maléfique au cœur de la ville des Stars. Seul Crash Garret pourra révéler au grand jour l'immonde vérité du complot mijoté par le malfaisant baron Engels von Krül. Berlin, Hollywood et le Moyen-Orient forment le triangle diabolique de ce géomètre de la mort ! Tapi dans son sinistre repaire, l'aristocrate corrompu aux horreurs hitlériennes tisse sa toile de cauchemar absolu.

ERE INFORMATIQUE

1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49 + - Télex EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50

CRAFTON ET XUNK SONT DE RETOUR DANS L'ANGE DE CRISTAL !

REMI HERBULOT

MICHEL RHO

AMSTRAD CPC
ATARI 520 et 1040 ST

ERE INTERNATIONAL

EDITEUR NUMERO 1 DU LOGICIEL D'AUTEUR

1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49 + - Télex EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50

CRAFTON ET XUNK 2

L'ANGE DE CRISTAL

RETROUVEZ CRAFTON ET SON FIDÈLE XUNK DANS UNE AVENTURE ENCORE PLUS FOLLE !

2915, sur la planète XUL 3 qui constitue le pôle moteur d'une nouvelle fédération des planètes. Le Conseil Suprême est préoccupé par les événements qui se déroulent sur l'une d'entre elles, la planète OPHITE.

Deux races y vivaient jusqu'ici en harmonie, les Stiffiens, de type humanoïde et les Swappis, petits êtres discrets qui passent le plus clair de leur temps à leur activité favorite, le troc.

Or, un récent cataclysme naturel a fortement bouleversé les mentalités des Stiffiens : rejet de la technologie, xénophobie, culte d'Antinès, construction enfouie dans le sol, considérée comme la demeure des Dieux.

Les Swappis, victimes de ce renouveau religieux, appellent XUL 3 à leur secours, afin de percer le mystère de cette construction mythique.

Crafton et Xunk sont choisis pour cette mission délicate.

Cette nouvelle mission des deux célèbres héros se déroule en deux parties : gagner la confiance des Swappis qui sont extrêmement méfiants et percer le mystère d'Antinès par exploration.

On retrouve dans L'ANGE DE CRISTAL ce qui a fait le succès du premier épisode : le principe de l'arcade-aventure en 3 dimensions, les graphismes très soignés, le souci du détail ainsi que la possibilité pour le joueur de faire "n'importe quoi, n'importe quand" avec les éléments du jeu.

On y découvre également toutes les innovations : la première partie se déroule surtout en extérieur, le jeu n'est plus seulement une collecte en évitant les ennemis et Xunk a un rôle beaucoup plus actif !

L'aventure vous appelle, ne résistez pas !

MACHINE	SUPPORT	RÉFÉRENCE	PRIX PUBLIC
AMSTRAD	cassette	ER1516	150,00
AMSTRAD	disquette	ER1617	220,00

Sortie sur ATARI ST prévue en début d'année 1988.

IBM PC & COMPATIBLES

LE HIT DU TATOU !

1. PROHIBITION
2. MACADAM BUMPER
3. LES PASSAGERS DU VENT II
4. LES RIPOUX
5. SRAM 2
6. LES PASSAGERS DU VENT I
7. SRAM
8. PHALSBERG
9. MARCHE À L'OMBRE
10. HISTOIRE D'OR

MARCHE À L'OMBRE

Genre : ARCADE — Editeur : INFOGRAMES

La Bande à Renaud en logiciel, c'est parti !

« Un chic type s'est fait chouraver sa mob par des truands. Il a jusqu'à 19 h 30 pour la récupérer. Castagnes, menaces, discussions, paiements... tout est bon pour récupérer sa meule et trouver des places pour le cercon de Renaud où il doit emmener sa gonzesse. » Des graphismes superbes tout à fait dans le style de la chanson, un scénario hilarant.

Livré avec un bandana signé Renaud.

disquette — IN1265 — 259,00

MACADAM BUMPER / TILT D'OR 1985

Genre : ARCADE — Editeur : ÈRE INFORMATIQUE

Une infinité de flippers bondira sous les touches de votre ordinateur lorsque vous aurez chargé ce logiciel ! Macadam Bumper vous permet non seulement de choisir une machine et de jouer avec comme au bistrot du coin, mais encore de la créer de toutes pièces avec une facilité déconcertante : cibles, champignons et flips n'attendent que votre bon plaisir pour changer de place.

L'arcade à l'état pur !

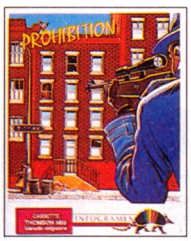
disquette — ER0056 — 298,00

SRAM & SRAM 2

Genre : ARCADE — Editeur : ÈRE INFORMATIQUE

SRAM voit la reconquête du trône par le Roi EGRES et la défaite de CINOMEH, le grand prêtre usurpateur. SRAM 2 est le contraire : la revanche de CINOMEH ! Ces deux jeux allient la simplicité des commandes et l'intelligence. Ils comprennent tout ce que l'on dit et répondent avec humour aux questions les plus insolites. Graphismes d'une beauté exceptionnelle !

SRAM	disquette	ER1042	259,00
SRAM 2	disquette	ER1064	259,00



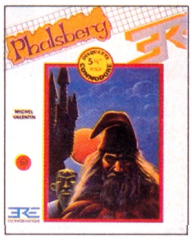
PROHIBITION

Genre : ARCADE — Editeur : INFOGRAMES

Le jeu d'arcade à l'état pur !

Les bas-fonds de Chicago au temps de la prohibition. Vous êtes l'un des incorruptibles de la bande d'Elliot Ness. Eliminez un à un les truands pour vous attaquer au Parrain : vous avez carte blanche pour nettoyer la ville !

disquette — IN1276 — 259,00



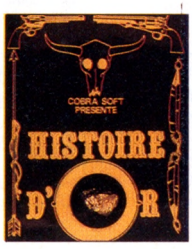
PHALSBERG

Genre : RÔLE — Editeur : ÈRE INFORMATIQUE

L'infâme Commandant BLACKSTAR s'est emparé des attributs royaux et les a dispersés sur le continent, détruisant ainsi la paix sur la planète KALVOR.

Vous êtes désigné pour retrouver ces attributs royaux. Attention aux foudres de BLACKSTAR ! Dans la série des grands jeux de rôle, PHALSBERG vous plongera pendant de nombreuses heures dans une atmosphère envoûtante où toutes vos capacités sont mises à rude épreuve.

disquette — ER1000 — 298,00



HISTOIRE D'OR

Genre : ARCADE — Editeur : COBRASOFT

La Conquête de l'Ouest, la ruée vers l'or... tel est le cadre de ce logiciel dans lequel il vous faudra trouver votre ami Ricky qui sait où se trouve le trésor du Vieux Ben. Lors de votre poursuite, vous ferez des tas de petits boulots pour survivre mais Dieu, que c'est difficile !

Entièrement graphique, HISTOIRE D'OR est le premier jeu d'aventure français en cinémascope. Une disquette pleine à craquer de dessins en haute résolution.

disquette — CB0292 — 259,00

AMSTRAD

LE HIT DU TATOU

1. BOB MORANE
2. BIVOUAC
3. LES RIPOUX
4. L'ANGE DE CRISTAL
5. LES DIEUX DE LA MER
6. IZNOGOUD
7. LES PASSAGERS DU VENT
8. OXPHAR
9. CLASH
10. STRYFE

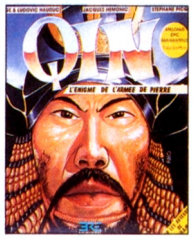
DESPOTIK DESIGN

Genre : ARCADE Editeur : ÈRE INFORMATIQUE

Installé au centre du monde, là où naissent les racines de la vie, un aventurier sans scrupules entouré de ses sbires robotisés a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des créatures maléfiques. Vous êtes mandaté par la Terre pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes. En 3D, ce jeu vous passionnera.

Un nouveau jeu d'arcade entre le puzzle et le mécano !

cassette	ER2021	145,00
disquette	ER2031	221,00

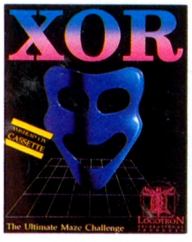


QIN

Genre : RÔLE Editeur : ÈRE INFORMATIQUE

Afin de découvrir le secret que renferme le vase millénaire qui se passe de père en fils dans votre famille depuis des générations, vous voilà lancé dans l'aventure. Le premier empereur de QIN s'est fait enterrer avec son armée, un trésor et son lourd secret. Pourtant, bravant tous les interdits, il a semé au travers de la Chine le plan de sa sépulture. A vous de percer son secret ! Suivant des faits historiques rigoureusement exacts, avec des graphismes inspirés de l'art chinois, QIN vous enchantera. Possibilité d'imprimer son parcours.

disquette	ER4098	259,00



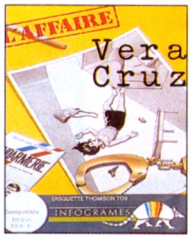
XOR

Genre : ARCADE Editeur : ÈRE INFORMATIQUE

Le labyrinthe ultime !

Dans XOR, il n'est ni question de rapidité ni de coordination, vous avez même tout votre temps devant vous... Seulement, afin d'évoluer dans le labyrinthe et de récupérer le maximum de masques grâce à vos 2 drapeaux, il vous faudra penser logiquement et utiliser votre sens de la stratégie. De plus, si vous arrivez à résoudre le puzzle entier (15 niveaux différents et une énigme à résoudre), vous deviendrez Membre de l'Ordre de XOR, certificat et badge à l'appui.

cassette	IN2287	145,00
disquette	IN2298	198,00



L'AFFAIRE VERA CRUZ

Genre : RÔLE Editeur : INFOGRAMES

Saint-Etienne, 8 octobre 1985, Résidence du Forest. Un suicide un peu suspect, trop évident. Menez l'enquête sur cette affaire comme si vous étiez l'officier chargé du dossier. Les très beaux graphismes, le réalisme et la complexité de l'action vous tiendront en haleine.

cassette	IN1354	123,00
disquette	IN1355	198,00

OXPHAR

Genre : ARCADE Editeur : ÈRE INFORMATIQUE

Associé à la création d'une pièce de théâtre du même nom, ce logiciel créatif reprend les thèmes principaux de la mise en scène. Ce jeu est une quête initiatique au cours de laquelle OXPHAR se libère d'un monde en état de décrépitude pour tenter l'aventure, le jeu, à la recherche de la pierre bleue de Savanah. Quand le jeu rencontre le théâtre : surprenant !

disquette	ER2042	229,00

STRYFE

Genre : ARCADE Editeur : ÈRE INFORMATIQUE

Se venger du Grand Mervelhin qui dirige les Forces du Mal : tel est le défi que lancent les bons gnomes ! Ce jeu d'arcade aux multiples facettes vous enchantera par la variété des décors, l'originalité des adversaires et l'intérêt du scénario. Plongez-vous dans l'univers des génies !

cassette	ER6373	145,00
disquette	ER6384	221,00

CLASH

Genre : AVENTURE Editeur : ÈRE INFORMATIQUE

Grâce à CLASH, vous allez vivre plusieurs heures de suspense et d'angoisse. Autour de vous, la ville est hostile et les apparences sont contre vous. Pour éviter la police et les pièges que vous tendent vos soi-disant amis, vous allez devoir faire preuve de finesse. Tous vos indics se connaissent et communiquent entre eux à votre insu. CLASH : un logiciel d'aventure haut en couleurs et en suspense !

disquette	ER3043	189,00

LA FORMULE

Genre : RÔLE Editeur : INFOGRAMES

Aidez le professeur NITRO à retrouver sa taille normale et à échapper aux insectes géants en reconstituant la formule qui lui fera échapper à l'infiniment petit.

cassette	IN1376	123,00
disquette	IN1377	198,00

ATARI ST

LE HIT DU TATOU

1. BOB MORANE
2. IZNOGOUD
3. BIVOUAC
4. LES DIEUX DE LA MER
5. BUBBLE GHOST
6. PROHIBITION
7. PHŒNIX
8. TNT
9. MACADAM BUMPER
10. TRAUMA

ALTAIR

Genre : ARCADE Editeur : ÈRE INFORMATIQUE

Attention danger ! Pour détruire les installations ennemies et le QG des pirates, il vous faut échapper aux canons et aux vaisseaux qui vous pourchassent. La bataille commence !

disquette ER6362 259,00

BUBBLE GHOST

Genre : ARCADE Editeur : ÈRE INFORMATIQUE

Attention humour ! Faites preuve de souffle !

Dans un labyrinthe jalonné de clins d'œil aux autres jeux d'arcade et de têtes à la Magritte, un joyeux fantôme s'amuse à pousser de pièce en pièce (il y en a 50) une énorme bulle de savon rien qu'en soufflant. Evidemment le sort s'acharne sur ce malheureux fantôme sous la forme, entre autres, d'un épieu, d'une bougie, d'un ventilateur... Un logiciel hilarant et particulièrement fantaisiste !

disquette ER3054 198,00

PHŒNIX

Genre : ARCADE Editeur : ÈRE INFORMATIQUE

A bord du super vaisseau spatial Phœnix, explorez les galaxies les plus dangereuses de l'Univers. Vous pourrez même enregistrer en vidéo votre vol et repasser la bande pour voir vos erreurs de pilotage. Des graphismes très soignés.

disquette ER2425 259,00

MARCHE À L'OMBRE

Genre : ARCADE Editeur : INFOGRAMES

La bande à Renaud en logiciel, c'est parti !

« Un chic type s'est fait chouraver sa mob par des truands. Il a jusqu'à 19 h 30 pour la récupérer. Castagnes, menaces, discussions, paiements... tout est bon pour récupérer sa meule et trouver des places pour le cercon de Renaud où il doit amener sa gonzesse. » Des graphismes superbes tout à fait dans le style de la chanson, un scénario hilarant.

disquette IN1754 198,00

PROHIBITION

Genre : ARCADE Editeur : INFOGRAMES

Le jeu d'arcade à l'état pur !

Les bas-fonds de Chicago au temps de la Prohibition. Vous êtes l'un des incorruptibles de la bande d'Elliot Ness. Eliminez un à un les truands pour vous attaquer enfin au Parrain. Vous avez carte blanche pour nettoyer la ville !

disquette IN1765 198,00

TRAUMA

Genre : ARCADE Editeur : ÈRE INFORMATIQUE

Le monde de barbares féroces s'apprête à réduire le système solaire à néant. Votre mission : empêcher la catastrophe. Aux commandes d'un vaisseau d'une puissance de feu sans égal dans toute la galaxie, vous combattrez une planète entière et ses innombrables pièges.

Un jeu d'arcade passionnant et superbe dont l'incroyable diversité alimentera votre plaisir pendant des heures.

disquette ER3065 269,00

TNT

Genre : ARCADE Editeur : INFOGRAMES

Guerre du Viêt-nam.

Faites preuve de courage et d'amour du risque pour conquérir un point stratégique : la base militaire de TNT.

A travers des décors variés, le premier jeu à 2 joueurs qui permet ainsi des actions plus techniques.

disquette IN1776 198,00

MACADAM BUMPER / TILT D'OR 1985

Genre : ARCADE Editeur : ÈRE INFORMATIQUE

Une infinité de flippers sortira de sous les touches de votre ordinateur lorsque vous aurez chargé ce logiciel ! MACADAM BUMPER vous permet non seulement de choisir une machine et de jouer avec comme au bistrot du coin, mais encore de la créer de toutes pièces avec une facilité déconcertante : cibles, champignons et flips n'attendent que votre bon plaisir pour changer de place.

disquette ER5155 259,00

THOMSON

HIT DU TATOU

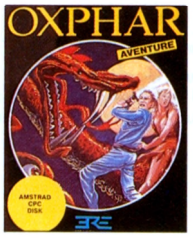
1. BOB MORANE
2. LES DIEUX DE LA MER
3. LES RIPOUX
4. BIVOUAC
5. IZNOGOUD
6. PROHIBITION
7. LES PASSAGERS DU VENT
8. MARCHE À L'OMBRE
9. LES DIEUX DE LA GLISSE
10. L'HÉRITAGE II

LES DIEUX DE LA GLISSE

Genre : SIMULATION Editeur : INFOGRAMES

Conquérir 3 médailles d'or pour les Jeux Olympiques de 1992 : tel est votre but ! 3 épreuves : le saut en longueur, le saut acrobatique et le patinage de vitesse. Un parcours époustouflant pour ceux qui ont la forme...

MO6	cassette	IN0443	145,00
TO8, TO9+	cassette	IN0454	145,00
TO8, TO9+	disquette	IN0465	198,00



OXPHAR

Genre : ARCADE/AVENTURE
Editeur : ÈRE INFORMATIQUE

Associé à la création d'une pièce de théâtre du même nom, ce logiciel créatif reprend les thèmes principaux de la mise en scène. Ce jeu est une quête initiatique au cours de laquelle OXPHAR se libère d'un monde en état de décrépitude pour tenter l'aventure, le jeu, à la recherche de la pierre bleue de Savanah. Quand le jeu rencontre le théâtre : surprenant !

MO5, MO6	cassette	ER0045	145,00
TO8, TO9, TO9+	disquette	ER1643	198,00

L'HÉRITAGE II

Genre : ARCADE Editeur : INFOGRAMES

Pour devenir le légataire universel de votre riche tante, encore faut-il prouver votre lien de parenté ! Vous partirez à la recherche de votre livret de famille dans la vieille Angleterre. Gare aux nombreux prétendants au titre !

MO5, MO6, TO7/70, TO8, TO9	cassette	IN0309	145,00
TO8, TO9, TO9+	disquette	IN0310	198,00

MARCHE À L'OMBRE

Genre : ARCADE Editeur : INFOGRAMES

La bande à Renaud en logiciel, c'est parti !

«Un chic type s'est fait chouraver sa mob par des truands. Il a jusqu'à 19 h 30 pour la récupérer. Castagnes, menaces, discussions, paiements... tout est bon pour récupérer sa meule et trouvez des places pour le cercon de Renaud où il doit emmener sa gonzesse.» Des graphismes superbes tout à fait dans le style de la chanson, un scénario hilarant.

MO6	cassette	IN0609	145,00
TO8, TO9, TO9+	disquette	IN0610	198,00

CARRAZ ÉDITIONS

SAC À DOS

Genre : ÉDUCATIF Editeur : CARRAZ

Pour l'éveil des tout-petits, un adorable sac à dos rempli de logiciels.

Les 5 logiciels sont :
- Le labyrinthe
- Associe
- L'ABC des petits
- Mémorise
- L'intrus.

Disponible au prix unique de 290 F sur :

THOMSON TO8, TO9, TO9+	disquette	CR0001
ATARI	disquette	CR0012
AMSTRAD CPC	cassette	CR0024
AMSTRAD CPC	disquette	CR0035

IL ÉTAIT UNE FOIS

Genre : ÉDUCATIF Editeur : CARRAZ

Comment résister pendant la période de Noël à l'écriture et à la lecture de Contes Merveilleux. Avec IL ÉTAIT UNE FOIS, petits et grands vont pouvoir se raconter les plus belles histoires qui leur passent par la tête.

Alors, n'hésitez plus, faites vos contes...

THOMSON

gamme complète	cassette	CR1000	150,00
TO8, TO9, TO9+	disquette	CR1001	190,00
ATARI ST	disquette	CR1012	250,00
IBM PC & COMPATIBLES	disquette	CR1023	250,00
AMSTRAD CPC	disquette	CR1034	190,00

SOLDERIE

RÉFÉRENCE	NOM	MACHINE	SUPPORT	PRIX PUBLIC	PRIX CATALOGUE TATOU
CB0450	LE CHEVALIER BLANC	AMSTRAD CPC 464/664	disquette	~~198,00~~	**99,00**
ER1075	AMÉLIE MINUIT	AMSTRAD 464/664	cassette	~~141,00~~	**71,00**
CB0438	L'HEPISS	AMSTRAD CPC 464/664	cassette	~~123,00~~	**62,00**
CB0449	LE CHEVALIER BLANC	AMSTRAD CPC 464/664	cassette	~~123,00~~	**62,00**
CB0461	LE SYNDROME	AMSTRAD CPC 464/664	cassette	~~123,00~~	**62,00**
IN1387	LA GESTE D'ARTILLAC	AMSTRAD 464/664/6128	disquette	~~259,00~~	**130,00**
ER0012	MISSION DELTA	AMSTRAD 464/664/6128	disquette	~~189,00~~	**95,00**
IN1498	OMÉGA PLANÈTE INVISIBLE	AMSTRAD 464/664/6128	disquette	~~259,00~~	**130,00**
ER5186	1001 BC	AMSTRAD 464/664/6128	cassette	~~123,00~~	**62,00**
CB0483	MASSACRE À LA TOMATE	AMSTRAD 464/664/6128	cassette	~~123,00~~	**62,00**
IN1487	OMÉGA PLANÈTE INVISIBLE	AMSTRAD 464/664/6128	cassette	~~198,00~~	**99,00**
ER1718	PACIFIC	AMSTRAD 464/664/6128	cassette	~~123,00~~	**62,00**
ER2064	TOBROUK 1942	AMSTRAD 464/664/6128	cassette	~~123,00~~	**62,00**
IN0676	OMÉGA PLANÈTE INVISIBLE	MO5	cassette	~~198,00~~	**99,00**
IN0001	1789	MO5, MO6	cassette	~~145,00~~	**73,00**
IN0065	DOSSIER BOERHAAVE	MO5, MO6	cassette	~~145,00~~	**73,00**
ER5140	FÉLONIES	MO5, MO6	cassette	~~145,00~~	**73,00**
ER4043	TAPIOCATRAZ	MO5, MO6, TO7/70, TO9	cassette	~~145,00~~	**73,00**
IN0709	POLITIK POKER	MO5, TO7, TO9	cassette	~~102,00~~	**51,00**
IN0532	DIEUX STADE II	TO7/70, TO8, TO9	cassette	~~145,00~~	**73,00**
IN0010	1789	TO7/70, TO8, TO9, TO9+	cassette	~~145,00~~	**73,00**
IN0076	DOSSIER BOERHAAVE	TO7/70, TO8, TO9, TO9+	cassette	~~145,00~~	**73,00**
IN0232	LA GESTE D'ARTILLAC	TO7/70, TO9	cassette	~~198,00~~	**99,00**
IN0687	OMÉGA PLANÈTE INVISIBLE	TO7/70, TO9	cassette	~~198,00~~	**99,00**
IN0021	1789	TO8, TO9, TO9+	disquette	~~198,00~~	**99,00**
IN0487	DIEUX STADE I	TO8, TO9, TO9+	disquette	~~198,00~~	**99,00**
IN0087	DOSSIER BOERHAAVE	TO8, TO9, TO9+	disquette	~~198,00~~	**99,00**
ER6276	AUSTERLITZ	C64	disquette	~~170,00~~	**85,00**
IN1943	MANDRAGORE	C64	cassette	~~198,00~~	**99,00**
IN1976	OMÉGA PLANÈTE INVISIBLE	C64/128	disquette	~~198,00~~	**99,00**
IN1965	OMÉGA PLANÈTE INVISIBLE	C64/128	cassette	~~198,00~~	**99,00**
IN1821	L'HÉRITAGE	MSX	disquette	~~198,00~~	**99,00**
IN1876	TEX	MSX	cassette	~~198,00~~	**99,00**
IN1865	OMÉGA PLANÈTE INVISIBLE	MSX	cassette	~~198,00~~	**99,00**
IN1787	BRIDGE	MSX-MSX 2	cassette	~~259,00~~	**130,00**
IN9999	CUBE INFORMATIQUE	SPECTRUM	cassette	~~290,00~~	**145,00**
X80036	10 CASSETTES VIERGES		cassette	~~99,00~~	**79,00**
X80042	CAPTAIN GRANT (JOYSTICK)			~~77,50~~	**62,00**
X80074	10 DISQUETTES 5" 1/4 VIERGES	SFDD48TPI	disquette	~~106,00~~	**85,00**
X80078	10 DISQUETTES 3" 1/2 VIERGES	SFDD135TPI	disquette	~~251,00~~	**200,00**

Cette offre est réservée aux particuliers.

À SUIVRE...

REJOIGNEZ LE MONDE D'ASTÉRIX !

Si en l'an 57 avant Jésus-Christ, un petit village gaulois tenait tête à l'envahisseur, en 1987 après J.-C. un service minitel résiste au déluge de ce drôle de petit écran.

36-15 ASTÉRIX vous informe sur les nouvelles de Rome et de la Gaule au temps de la conquête. Les flashs sont courts. Ils vous informent en vous amusant.

36-15 ASTÉRIX est 100% gaulois et vous pouvez voter grâce au TOP 10 d'Assurancetourix pour les chansons les plus nulles. Un TOP 50 à l'envers que vous faites les doigts sur le clavier.

36-15 ASTÉRIX vous emmène sur les chemins du jeux et des cadeaux. Le JASTÉRIX permet de connaître les ingrédients de la potion magique et vous fait gagner des posters et des gadgets ASTÉRIX.

Avec le jeu des pâtes PANZANINO ASTÉRIX, vous serez à l'heure avec les pendules ASTÉRIX. Les cadeaux sont magnifix !

36-15 ASTÉRIX est à l'écoute de vos questions, un courrier des lecteurs vous donne toutes les réponses de l'univers gaulois.

36-15 ASTÉRIX c'est " Vive la Gaule " avec RICHARD GOTAINER, un jeu qui vous permet de gagner le dernier album 33-tours de ce chanteur à l'humour gaulois.

36-15 ASTÉRIX c'est aussi des surprises que vous découvrirez sur votre minitel si vous avez le flair du sanglier, la ruse d'ASTÉRIX, la force d'OBÉLIX et surtout si vous tapez **36-15 ASTÉRIX**, BON VOYAGE À TOUS !

Le catalogue du Tatou

Villeurbanne,
le 8 décembre 1987

Cher(e) ami(e),

Vous avez été sélectionné(e) pour recevoir notre nouveau catalogue de logiciels. Sélectionné(e), parce que nous savons que vous êtes un(e) passionné(e) de micro informatique et que vous êtes toujours à l'affût des nouveautés.

Nous vous présentons dans ce catalogue l'ensemble des meilleurs produits français édités en cette fin d'année 1987.

Il y en a pour tous les goûts! De l'action avec BOB MORANE, du rire avec LES RIPOUX et IZNOGOUD, le grand frisson avec BIVOUAC et LES DIEUX DE LA MER (parrainés par des sportifs renommés), de l'aventure avec CAPITAINE BLOOD... et bien d'autres logiciels que vous découvrirez dans ce super catalogue !

Comme CADEAU de Noël, nous vous offrons des remises importantes sur une quarantaine de produits ! Jusqu'à 50% de remise! Fantastique non ?

EN PLUS, pour toute commande supérieure à 400 Frs, vous recevrez automatiquement et gratuitement un SUPERBE COFFRET JEU, d'une valeur de 290 Frs, contenant 6 logiciels et des tas d'astuces pour mieux comprendre votre ordinateur.

ET SI VOUS REPONDEZ SOUS LES 10 JOURS, vous recevrez un JEU GRATUIT cassette sur Amstrad et Thomson ou un SUPERBE POSTER des PASSAGERS DU VENT, la célèbre bande dessinée de Bourgeon pour les autres machines.

Alors, n'hésitez plus et profitez de cette offre exceptionnelle !

A bientôt et bonne année !

A Morel

Agnès MOREL
Directrice de la Promotion

79, rue Hippolyte-Kahn - 69100 VILLEURBANNE - Tél. 78.03.18.46